Decisiones

# Decisiones actuales:

### Decisiones de la primera entrega:

* El sistema mantendrá la cantidad de kakuros hechos por un usuario.
* Los perfiles de usuario tienen contraseña.
* El usuario podrá acceder a dos generadores de kakuros, uno genérico por

parámetros, otro personalizado, en que puede editar casilla a casilla.

* El sistema podrá resolver kakuros que está haciendo el usuario.
* Existen dos modos de juego (Modo normal, Modo ranking).
* En el modo normal puedes escoger el nivel de ayuda (mucho, medio, poco, nada)
* En el modo ranking no se puede elegir el nivel de ayuda.
* El usuario tiene nombre de usuario único.
* El récord es la mejor puntuación personal de un usuario.
* El ranking es la lista de la mejor puntuación de todos los usuarios (para un kakuro).
* Los parámetros que el usuario puede pedir al generador son: dimensiones, número de casillas blancas, número de casillas negras, cantidad de casillas blancas con número colocado
* Nuestros kakuros no deberán contener tramos formados por una sola casilla blanca.

### Decisiones de la segunda entrega:

* Al crear un usuario no se inicia sesión automáticamente.
* Las contraseñas se guardan encriptadas con una encriptación muy sencilla.
* El usuario puede rendirse en una partida obteniendo una puntuación de 0.
* El controlador de dominio delega en controladores individuales de clase.
* El controlador de persistencia delega en gestores de datos específicos.
* Los controladores de capa utilizan el patrón de diseño singleton.
* Existen ficheros preview que guardan información resumida sobre las clases.